



## **LSD ELECTRONICS**

Производство, продажа, прокат лазертаг оборудования  
Россия, город Пенза, ул. Дружбы, 6, Технопарк "Яблочков"  
Телефоны: 8 (8 412) 99-06-12, 99-16-10

### **ИГРОВЫЕ СЦЕНАРИИ**

Lasertag-оборудование можно настраивать на различный урон, кол-во жизней, броню, кол-во выстрелов, магазинов и т.д.

#### **«TEAM DEADTHMATCH»**

Самый популярный сценарий. Играют две команды. Первая задача - уничтожить команду соперников. Эта игра содержит много тактических приемов.

#### **«TEAM DEADTHMATCH CS»**

Играет также две команды. Первая задача, как и в «TEAM DEADTHMATCH» - уничтожить команду соперников, вторая – активировать в центре площадки базу и удерживать ее в течение 20 секунд.

#### **«СПАСЕНИЕ ЗАЛОЖНИКА»**

До начала игры заложник прячется. Чтобы захватить заложника, нужно коснуться его плеча. После этого заложник «привязан» к коснувшемуся игроку. Игра усложняется тем, что заложник «тормозит» движение: по правилам игры он может только ходить. Задача каждой из команд – привести заложника на базу или уничтожить команду соперника. Заложник должен остаться жив. У каждого бойца по 4 жизни.

#### **«ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ»**

В этом сценарии каждый играет сам за себя. Задача – уничтожить всех противников. Последний оставшийся в живых объявляется победителем. У каждого бойца по 3 жизни.

#### **«ШПИОНЫ»**

Спортивный сценарий. На местности десантируются шпионы, две или три команды устраивают охоту на них. По команде начинается разведоперация с картами. Задача – первыми схватить шпиона или убить, тем самым добыть карту сокровищ, далее добыть клад (в роли клада вода или др. ценные вещи).

#### **«ОХОТА»**

Из тюрьмы сбегает 2 заключенных. Задача команды поймать их за 15 минут. Если этого не происходит, заключенные объявляются победителями

## «ЗАХВАТ ФЛАГА»

Играют две команды. У каждой команды свой флаг и база, у каждого бойца по 4 жизни. Задача - захватить флаг и принести его на свою базу. Возможен также вариант, при котором флаг только один. В этом случае выбирается команда «защитников» и «нападающих». «Защитники» должны удержать флаг, «нападающие», соответственно, захватить его. В случае, если флаг один, можно установить ограничение по времени.

## «9-Я РОТА»

**Составы команд:** 4 на 10 (4 чел. – 9-я рота, 10 чел. захватчики)

**Задача:** Бойцы 9-й роты занимают высоту (холм или базу) и удерживают ее отстреливаясь от захватчиков. «Душманы»-захватчики идут в атаку и должны уничтожить всех бойцов 9-й роты. После того как «душман» убит, он бежит к месту, где стоит инструктор и получает еще одну жизнь и опять идет в атаку.

**Цель:** 9-й роты – продержаться 20 минут на высоте (должен выжить хотя бы 1 боец). «Душманы» - за 20 минут надо уничтожить бойцов 9-й роты, и занять ее месторасположение.

**Напутствие:** Бойцам 9-й роты придется «не сладко» атакующие не закончатся никогда и поэтому надо беречь боеприпасы, не высовываться и метко стрелять, помните, вам надо продержаться.... Продержаться всего 20 минут.

«Душманы» же должны как можно активнее идти в атаку не жалея боеприпасов и жизней.

## «ОСВОБОЖДЕНИЕ ЗАЛОЖНИКА»

**Составы команд:** 4 на 9 (10) (4 чел. – «спецназ», 9 чел. «террористы» и 1 безоружный "заложник")

**Задача:** Игроки «террористы», находящиеся в обороне, занимают более выгодную позицию на местности (базу, высоту) и заложника(ов) которого необходимо будет охранять и отбиваться от атак «спецназа». «Спецназ» высаживается на близлежащей местности и начинает наступление на расположение «террористов» с задачей уничтожить террористов или вывести заложника. Заложник должен следовать указаниям того, кто с ним рядом и идти только за ним.

**Цель:** «Террористов» – не дать «спецназу» забрать из базы заложников живыми в течение определенного времени. «Спецназ» - забрать заложников из базы противника или уничтожить «террористов».

**Напутствие:** «Террористы» всегда должны видеть своего заложника и поместить его в место, наиболее труднодоступное для обнаружения, главное продержаться отведенное время. «Спецназ» - действуйте командно, проработайте план освобождения и тактику захвата, помните времени мало. Помните – заложник может быть убит.

## «ТЕРАКТ»

**Составы команд:** 7 на 7 (7 чел. – «спецназ», 7 чел. «террористы»)

**Задача:** Игроки делятся на две команды по 7 человек и занимают на территории свое месторасположение на одинаковом расстоянии до объекта X. Команда "террористы" перед игрой получает «взрывчатку», которую необходимо доставить к месту теракта,

активировать и на безопасном расстоянии от взрывчатки дожидаться взрыва. Команда "спецназ" - любой ценой не должна допустить успешного завершения теракта.

**Цель:** «Террористы» - взорвать «взрывчатку» любой ценой, даже ценой жизни. «Спецназ» - не допустить подрыва любой ценой, даже ценой жизни.

**Напутствие:** «Террористы» - действуйте быстро и активно. «Спецназ» - Идите на перехват, рассчитывая возможные пути подхода противника и пытайтесь добраться до точки X раньше противника.

### «VIP»

**Составы команд:** 1 чел. - VIP-персона, 10 чел. – телохранители, 3 чел. «киллеры».

**Задача:** Операция по охране VIP - персоны. Требуется провести VIP по выбранному маршруту к точке эвакуации так, чтобы киллеры не смогли поразить VIP-персону. «Киллеры» же должны найти удобные точки обстрела и поразить VIP или всех телохранителей.

**Цель:** Телохранителям – доставить VIP - персону из точки «А» в точку эвакуации «В». «Киллерам» - поразить VIP.

**Напутствие:** Телохранители - действуйте очень внимательно и прикрывайте телами VIP, не высовывайтесь и продумайте наиболее безопасный маршрут, где меньше возможностей для «киллеров» поразить VIP. «Киллеры» один точный выстрел и вы победили, старайтесь найти место, откуда бы вы могли как можно эффективнее стрелять

### «ЗАХВАТ ФЛАГА ПРОТИВНИКА»

**Составы команд:** 7 на 7.

**Задача:** Игроки делятся на две команды и занимают на территории свое расположение, кроме этого каждая команда получает Флаг, который она должна беречь и не дать сопернику захватить его. Флаг устанавливается на условной базе. Требуется пробраться на территорию противника, забрать его Флаг и принести на свою базу. Если игрока, несущего флаг убивают, он должен оставить флаг на месте, где его «убили», воткнув его в землю, и выйти из игры. Флаг своей команды брать нельзя.

**Цель:** Захватить флаг противника и принести его на базу быстрее, чем это сделает противник.

**Напутствие:** Идите в атаку тактически, не собирайтесь в кучу и старайтесь узнать, где в данный момент находится противник и не дать ему подобраться к своему флагу.

### «СПАСЕНИЕ АРХИВА»

«Май. Вирус шестёрки быстро распространился по всему миру. Человеческая цивилизация заканчивала своё существование, уступая место ожившим мертвецам и морфам. Старый мир сохранился за стенами учебного центра "Пламя", что расположился недалеко от когда-то крупнейшего мегаполиса страны. Отряд бойцов учебного центра получает задание добраться до здания Ленинской библиотеки. В ней, по полученным сведениям имеется технический отдел, в котором до катастрофы проводили перенос на цифровые носители всех технической документации, хранящейся в библиотеке. Цель отряда - пробиться в технический отдел и вынести все дисковые накопители с остатками технологий цивилизации. Однако в здании технического отдела бойцов ожидает опасная находка. Зомби-мародеры, с оружием в руках...»

**Состав команд:** "зомби" - 9 человек, "бойцы" - 5 человек.

**Задача бойцов** - вынести архив технической документации из библиотеки при минимальных потерях в живой силе.

**Задача "зомби"** - поразить как можно больше бойцов.

**ТТХ:** Бойцы - 2 жизни, урон - 1, режим стрельбы - очередь. темп стрельбы 600 в/мин. Магазин - 30 патронов, боезапас - 12 рожков.

"Зомби" - 3 жизни, урон - 1, режим стрельбы – одиночные. Магазин - 30 патронов. Боезапас - 1 рожок (ну мертвецы не могут поменять магазин!). После смерти боец автоматически становится Зомби. Зомби не могут убить другого зомби, только бойцов.

### «РЕЙД НА СКЛАД»

**Три команды** - солдаты, мародёры, зомби. Примерный численный состав команд (на 14 человек): солдаты – 4, мародёры – 6, зомби - 4

**Задача солдат** - уничтожить зомби и вынести ящики с продовольствием. Не допустить расхищения склада мародёрами.

**Задача мародёров** - похитить ящики с продовольствием, не допустить вывоза склада солдатами.

**Задача зомби** - "убить всех людей".

**ТТХ:** Солдат: 3 жизни, урон 1, очередь 600 в/мин, магазин 30 патронов, боезапас - 10 рожков.

Мародёр: 2 жизни, урон 1, очередь 600 в/мин, магазин 30 патронов, боезапас - 6 рожков.

Зомби: 2 жизни, урон 1, одиночные, магазин 30, боезапас - 1 рожок.

Разумеется, после потери своих жизней, и солдаты и мародёры - автоматически становятся Зомби.

### «ЗАЧИСТКА»

Группа террористов из «Армии Освобождения Совести» захватили правительственное здание и выставили неприемлемые требования: самолет, деньги и.... пиццы!

Переговоры зашли в тупик и в дело вступает команда спецподразделения «Дельта». **Победитель может быть только один!**

**БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:** Террористам дается 5 минут на то, чтобы занять боевые позиции. После чего активируются Спецназовцы. Задача — уничтожить противоположную команду. Возможно ограничение игровой территории, когда террористы укрываются в одном разрушенном здании и его окрестностях.

### «ШТУРМ»

То же самое, что и «Зачистка», только количество спецназа больше, чем террористов. Спецназ может безлимитно возрождаться на своей базе. **В этом сценарии вводится ограничение по времени.** Если игра заканчивается полным уничтожением террористов в рамках определенного времени - побеждает Спецназ. Если по истечении указанного времени на территории находятся живые террористы - Спецназ терпит поражение

### «СОПРОВОЖДЕНИЕ VIP»

Главарь террористического подполья «Армии Освобождения Совести» Мухамед аль Бинос направляется на очень важную встречу, где собирается приобрести атомную бомбу. Группе спецназа «Дельта» дано задание - уничтожить главаря террористов до того, как

он сядет в вертолет. На маршрут предполагаемого следования выдвигается отряд подготовленных бойцов с целью не пропустить Мухамеда аль Бинос к вертолету.

**БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:** Спецназу дается пять минут, чтобы расположиться на пути следования Террориста и телохранителей. **В данной миссии соблюдается трёхкратное численное превосходство телохранителей над спецназом.** Основная цель — Главарь террористов. Его уничтожение означает победу спецназа. Если VIP персона добралась до точки эвакуации, или все спецназовцы оказались ликвидированы, то победу одерживают террористы.

#### **«ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ БОМБЫ»**

Главарю «Армии освобождения Совести» Мухамеду аль Биносу всё-таки удалось купить бомбу, и он намеривается использовать её по назначению в ближайшее время!

Группа спецназа «Дельта» удалось получить информацию о месте нахождения бомбы, а также код её деактивации. Разведка сообщила, что взрывчатка заложена в окрестностях небольшого сибирского города. У них есть совсем немного времени, чтоб помешать планам коварного Мухамеда аль Биноса.

#### **БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:**

Спецназу даётся семь минут, чтобы найти и обезвредить бомбу. Спецназ знает лишь приблизительное место закладки взрывчатки. Если происходит взрыв или гибнут все спецназовцы — выигрывают террористы. Если обезвреживается бомба и зачищаются остатки террористов — победа отдаётся спецназу.

**Благодарим за сотрудничество с компанией LSD ELECTRONICS!**

[www.lsdsystem.ru](http://www.lsdsystem.ru)

